

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan tugas akhir yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan seperti di bawah ini.

1. Standarisasi dalam pengerjaan menggunakan standar aplikasi INI3D yang sudah ada sebelumnya, memudahkan dalam pembuatan peta tiga dimensi dengan menggunakan Unreal Development Kit beserta fitur-fitur yang disediakan.
2. Penggunaan standar ukuran yang sudah ditetapkan juga membantu penulis dalam proses integrasi dengan peta tiga dimensi Gedung Utama PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk Wilayah Tuban.
3. Selama penelitian, pemakaian *Brusher* memakan waktu lebih lama saat pertama proses building, namun lebih cepat pada proses building selanjutnya. Berbeda dengan *StaticMesh* yang selalu memakan waktu lebih lama setiap melakukan proses building peta.
4. Keterbatasan dari UDK untuk membuat detail objek yang rumit dapat diselesaikan dengan membuat tiruan dengan detail yang lebih sederhana yang akan lebih mudah jika dibuat di aplikasi modelling 3D seperti 3D Max.
5. Penggunaan VGA Card dan Memory sangat dianjurkan untuk menunjang performa UDK dari pada penggunaan VGA On Board.

6.2. Saran

Pengembangan aplikasi ini tentunya tidak lepas dari batasan batasan dan kesalahan didalam proses pengerjaannya, dan juga masih banyak memiliki kekurangan. Maka penulis dapat memberikan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya, yaitu :

1. Semua implementasi dalam tugas akhir ini merupakan penelitian dasar yang dilakukan tentang UDK di mana eksplorasi lebih untuk semua implementasi yang telah dilakukan perlu pengembangan aplikasi selanjutnya.
2. Sebaiknya di lakukan pencegahan dini akibat dari aplikasi UDK yang sering terjadi bug atau tiba – tiba aplikasi berhenti secara mendadak adalah dengan mengaktifkan *auto save* atau melakukan *back up* secara berkala.
3. Aktor yang terdapat dalam aplikasi ini masih belum mendekati nyata dalam hal gerakan maupun bentuk beserta materialnya, sehingga perlu dilakukan eksplorasi yang lebih dalam mengenai aktor.
4. Penggunaan LevelLoading untuk setiap ruangan yang ada didalam satu peta untuk mengantisipasi terjadinya *lag* yang sangat parah.
5. Pemasangan Static Mesh tumbuhan bergerak sangat berat dan cukup mengganggu dalam proses pengerjaan maupun pada saat proses building, disarankan untuk membuat Level Map sendiri untuk level taman, sehingga dengan adanya pembagian Level Map ini dapat membantu penulis dalam proses pengerjaan maupun pada saat proses building karena aplikasi berjalan tidak terlalu berat.